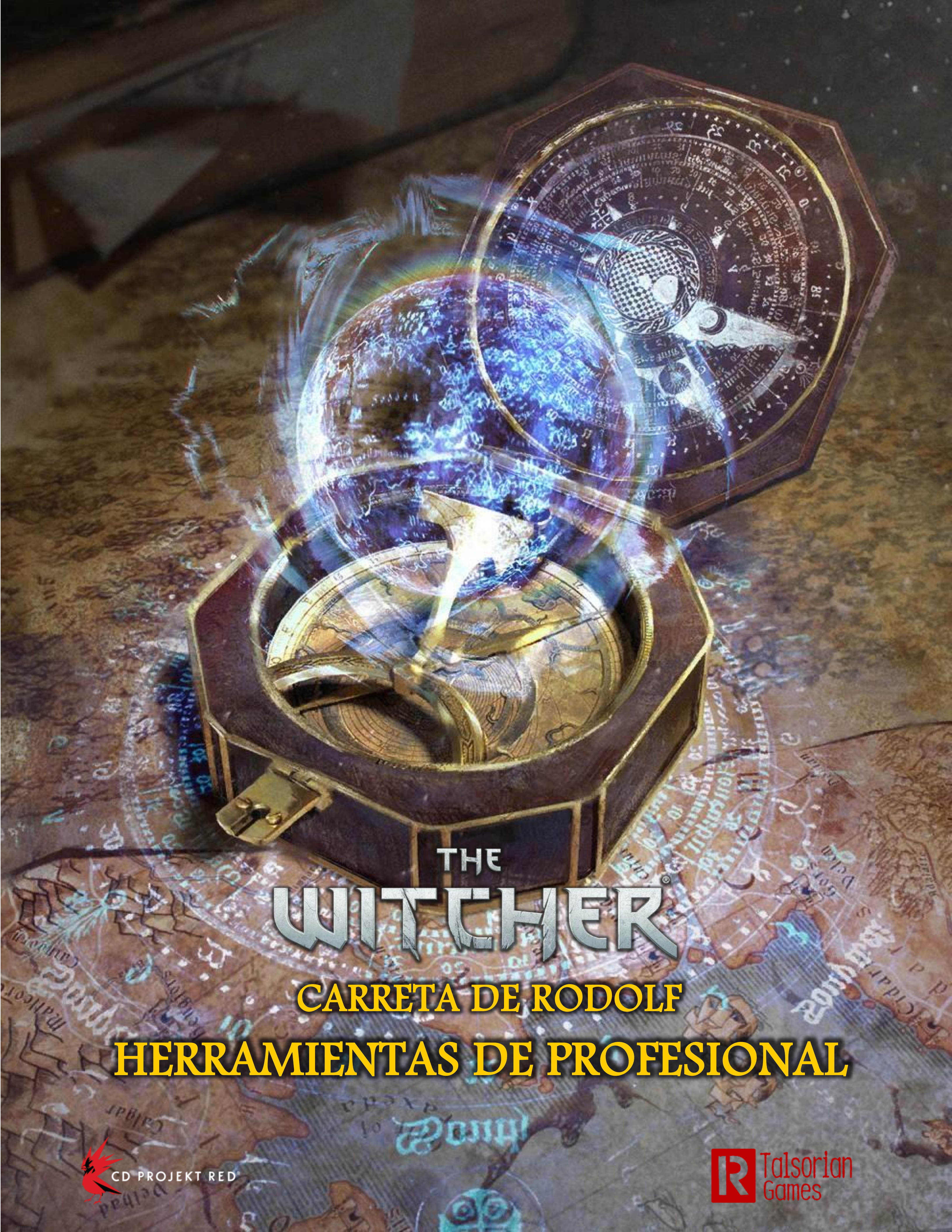

THE WITCHER
CARRETA DE RODOLF
HERRAMIENTAS DE PROFESIONAL
CD PROJEKT RED
R Talsorian Games



Carreta de Rodolf

Cast & Crew

Writing and Design by
Cody Pondsmith

Art by
Anton Nazarenko

Art Direction by
Jaye Kovach

Editing by
J Gray

Business Management by
Lisa Pondsmith

Layout by
J Gray



"¡Bien, amigos, no digáis que nunca he hecho na' por vosotros! No imagináis lo difícil que ha sío pasar este lote de contrabando frente a los Negros. ¡Esta vez he conseguío un buen botín! Brebajes alquímicos del sur del Yaruga, guías y diagramas de colegios y talleres conquistados, incluso algunos objetos encantados para aquellos a los que les sobre el dinero. Y sí, vuestros ojos no sus engañan, ¡eso es un Escorpión! No es como los grandes bastardos que tienen en el frente, ¡pero atravesaría a un jinete sin problemas!

—Rodolf Kazmer

Productos Alquímicos

Elixir Adrenal: Un elixir creado a partir de hierbas y material mutagénico que aporta un aumento sostenido de adrenalina. Cuando se ingiere, el Elixir Adrenal reduce en 5 la DO para estabilizar a un personaje en Estado Mortal, aumentando sus posibilidades de supervivencia. Durante los 3 turnos siguientes, el objetivo obtiene éxito automático en las salvaciones de Estabilización, aunque su penalización a la salvación contra muerte sigue aumentando. Si se bebe sin estar en Estado Mortal, el Elixir Adrenal permite al personaje ignorar las penalizaciones por estar por debajo de su Umbral de Herida durante tres asaltos.

Bálsamo de ceniza: Una pomada gris que repele el calor. Cuando se extiende por todo el cuerpo del personaje, el Bálsamo de Ceniza lo hace inmune al Efecto Fuego durante 1 hora.

Ayudante del investigador: Un pulverizador lleno de fluido alquímico que reacciona con la sangre. Cuando se aplica sobre una zona en la que hubo sangre, el fluido se vuelve negro, revelando su presencia. Un frasco de Ayudante del investigador puede aplicarse 10 veces antes de agotarse.

Veneno del acónito: Fino polvo blanco que puede mezclarse con la comida y/o la bebida. De forma inmediata, el veneno del acónito causa graves problemas respiratorios al objetivo y le aplica el Efecto Asfixia. Para acabar con el Efecto, el objetivo debe superar una prueba de Resistencia DO 20 o alguien debe hacer una prueba de Primeros Auxilios con DO 20.

Pintalabios venenoso: Un pequeño bote de pintalabios infundido con hierbas venenosas. Una aplicación de este pintalabios permanece activa durante 1 hora. Los objetivos a los que el usuario bese durante ese periodo de tiempo, inmediatamente sufren el Efecto Envenenamiento con la siguiente modificación: el objetivo también sufre el Efecto Intoxicación mientras dure el efecto. Un envase de Pintalabios Venenoso puede aplicarse 3 veces antes de agotarse.

Información de los Productos Alquímicos

Nombre	Disponibilidad	Capacidad de disimulo (CD)	Peso	Precio
Elixir Adrenal	Rara	Diminuta	0,1 kg	100
Bálsamo de ceniza	Escasa	Diminuta	0,1 kg	75
Ayudante del investigador	Común	Diminuta	0,1 kg	30
Veneno del acónito	Escasa	Diminuta	0,1 kg	100
Pintalabios venenoso	Escasa	Diminuta	0,1 kg	80

Equipo y Objetos

Libro de los Cuentos: Un libro de cuentos y leyendas populares que, al ser consultado, revela automáticamente las Supersticiones de Profanos de cualquier monstruo. Además, otorga un +1 a cualquier prueba de Saber de Monstruos realizada mientras se consulta el libro.

Muñeca de Magia Negra: Una muñeca especial fabricada con magia negra para replicar un maleficio en concreto y de peligro escaso. Un personaje con una Muñeca de Magia Negra puede realizar una acción de asalto completo para hacerse un corte en la mano (infligiéndose 10 puntos de daño a sí mismo), verter la sangre sobre la muñeca y realizar una prueba de Urdir Maleficios contra la tirada de Resistir Magia de un objetivo al que odie de verdad. Si el personaje tiene éxito, inflige el maleficio asociado con la muñeca al objetivo.

Capa de camuflaje: Una capa resistente e impermeable con finas cuerdas para sujetar ramas y zarzas. Un personaje puede destinar 1 minuto en recoger follaje del entorno y atarlo a la capa con las cuerdas. De este modo, el personaje que la lleve ganará un +1 a las pruebas de Sigilo en esa zona.

Partemonedas: Una compleja herramienta con la que se puede partir una moneda por la mitad y volver a acuñar la cara lisa. Un personaje puede destinar 30 minutos para dividir 100 coronas, generando el doble de ellas. Estas monedas son más finas, pero solo puede percatarse quien supere una prueba de Advertir/Notar con DO 18. Si un personaje tiene un conjunto de Herramientas de Mercader, puede usar la balanza incluida para saber automáticamente que las monedas han sido divididas.

Cofre oculto: Un cofre de madera oculto en otro objeto, como una estatua o un mueble. El cofre puede almacenar hasta 30 kg de objetos Diminutos o Pequeños y cualquiera que lo observe debe superar una prueba de Advertir/Notar con DO 18 para darse cuenta de que el objeto tiene un compartimento.

Destiladora portátil: Un complejo conjunto de tubos y recipientes que puede ser utilizado con cualquier ingrediente alquímico para aumentar su potencia. Un personaje puede invertir 1 hora para intentar destilar hasta 10 unidades de un ingrediente alquímico. La destilación tendrá éxito si el usuario supera una prueba de Alquimia con DO 14, transformando los ingredientes utilizados en sustancia pura y duplicando su potencia. (ver Ingredientes Alquímicos, página 5 de este documento).

Piedra de afilar Enana: Una pequeña piedra de afilar para armas blancas. Dedicándole 30 minutos, un personaje puede usar la Piedra de afilar Enana y otorgar el Efecto Perforante a un arma de tipo cortante o perforante (o a 10 flechas/pernos) para el siguiente combate. Una Piedra de afilar Enana puede aplicarse 3 veces antes de consumirse.

Instrumento Élfico: Fabricado con antiguas técnicas artesanales élficas, esta Lira, Laúd o Flauta está imbuida con un poco de magia. Cuando un personaje toca este instrumento, puede realizar una prueba de Interpretar contra la tirada de Resistir Magia de un objetivo que esté oyendo su interpretación e intentar cautivarlo. Si tiene éxito, el objetivo solo puede concentrarse en el usuario y tiene un -2 a cualquier acción. Cada ronda, el usuario debe gastar una acción para continuar la actuación y el objetivo puede gastar su acción para intentar otra tirada de Resistir Magia para acabar con el efecto. Si se abandona el área de la actuación, el efecto termina de forma inmediata.

Guía del recolector: Un diario de bolsillo fabricado en cuero que contiene información sobre las plantas y minerales del continente. Cuando se consulta mientras se busca un ingrediente, reduce en 2 la DO de Forrajear y aumenta en 2 el número de unidades encontradas.

Brújula mágica: Una brújula encantada que señala hacia un objeto el cual el usuario tenga una imagen mental clara y precisa. Destinando una acción, un personaje que tenga una Brújula Mágica puede hacer una prueba de Resistir Coacción contra una DO establecida por el Director de Juego para despejar su mente de cualquier distracción y visualizar un objeto que haya visto antes. Si el personaje tiene éxito, la brújula apunta en la dirección del objeto en el que estaba pensando. Si falla, apunta en la dirección de cualquier otra cosa que el personaje desee.

Incensario Médico: Un brasero de metal unido a una cadena que se utiliza para dispersar humo en una zona. Un Incensario Médico puede cargarse con un único tipo de Ingrediente Alquímico y encenderse para difundir sus efectos mediante humo o vapor infundidos. Los efectos del Ingrediente Alquímico colocado afectan a todas las criaturas en un radio de 6 m del incensario, incluida la persona que lo sostiene. El Ingrediente Alquímico arde durante 1 asalto por cada unidad colocada en el incensario. Los Ingredientes Alquímicos que pueden usarse con un Incensario Médico son: *Tumba de Adda*, *Polvo Base*, *Cloroformo*, *Polvo Coagulante*, *Alucinógeno*, *Hierbas Anestesiantes*, *Elixir de Pántagran*, *Poción Perfume*, *Líquido Desinfectante*, *Aliento de Súcubo* y *Poción Lágrimas de Esposa*.

Mesa de guerra en miniatura: Una caja de madera que contiene un conjunto de marcadores de hierro, textos de referencia, mapas y registros históricos que ayudan a un personaje a predecir el desarrollo de una batalla. Empleando 10 minutos, un personaje puede preparar una batalla realizando una prueba de Táctica con una DO fijada por el Director de Juego. Si tiene éxito, puede hacer al Director de Juego 3 de las siguientes preguntas sobre la próxima batalla las cuales responderá con total veracidad:

- ¿Cuál será el primer movimiento del enemigo?
- ¿Cuál es nuestro mejor planteamiento para la batalla?
- ¿Hay algún elemento del entorno que podamos utilizar en nuestro beneficio?
- ¿Cómo podría reaccionar nuestro enemigo ante un plan determinado?
- ¿Hay algún aspecto del entorno que nuestro enemigo pueda utilizar en nuestra contra?
- ¿Es probable que el enemigo haya colocado trampas?

Par de abrazaderas: Un par de robustas abrazaderas de madera y metal que pueden aplicarse en una cobertura realizando una acción de asalto completa. Una vez aplicados, las abrazaderas otorgan 3 puntos de PV adicionales a la cobertura. Las abrazaderas pueden retirarse realizando otra acción de asalto completa. Las abrazaderas se destruyen si se destruye la cobertura. Solo se puede añadir un par de abrazaderas a una misma cobertura al mismo tiempo.

Potestaquisidor: Dispositivo portátil capaz de detectar perturbaciones mágicas en un radio de 20 metros. Emite un zumbido que se va transformando en chirrido a medida que el usuario se acerca a la perturbación. Puede detectar la presencia de magia negra, incluidos maleficios, maldiciones, objetos malditos y demonios, así como espectros, dimerita, verdaderos dragones y gatos.

Anillo de Favor: Un anillo de plata y oro con incrustaciones mágicas. Una vez por sesión, un personaje que lleve el anillo puede lanzar 1d10. Con un resultado de 1, 5 o 10, recupera todos los puntos de Suerte que haya gastado durante esa sesión.

Amplificador de sonido: Pequeña corneta metálica que puede acercarse a una pared, puerta o superficie medianamente gruesa para amplificar cualquier sonido procedente del otro lado. Cuando el usuario acerca la oreja a la corneta, es capaz de escuchar como si estuviese al otro lado.

Cerradura con trampa: Una compleja cerradura mecánica equipada con una aguja que el usuario puede cargar con un vial de veneno. Forzar la cerradura requiere una prueba de Abrir Cerraduras con DO 17. Si el personaje falla, la aguja de la cerradura salta y se le clava en la mano, infligiéndole los efectos del veneno utilizado. Una vez abierta, la cerradura debe recargarse con un nuevo vial de veneno.

Información del Equipo y los Objetos

Nombre	Disponibilidad	Capacidad de disimulo (CD)	Peso	Precio
Libro de los Cuentos	Común	Diminuta	0,5 kg	40
Muñeca de Magia Negra	Rara	Diminuta	0,1 kg	500
Capa de camuflaje	Común	Grande	1 kg	50
Partemonedas	Escasa	Pequeña	1 kg	75
Cofre oculto	Común	Grande	1,5 kg	40
Destiladora portátil	Común	Grande	2 kg	100
Piedra de afilar Enana	Rara	Diminuta	0,1 kg	300
Instrumento Élfico	Escasa	Pequeña	1 kg	250
Guía del recolector	Común	Diminuta	0,5 kg	50
Brújula mágica	Rara	Diminuta	0,1 kg	500
Incensario Médico	Común	Pequeña	1 kg	80
Mesa de guerra en miniatura	Escasa	Pequeña	1 kg	60
Par de abrazaderas	Universal	Grande	2 kg	45
Potestaquisidor	Rara	Pequeña	1 kg	1000
Anillo de Favor	Rara	Diminuta	0,1 kg	500
Amplificador de sonido	Común	Diminuta	0,1 kg	50
Cerradura con trampa	Escasa	Diminuta	0,5 kg	85









Ingredientes Alquímicos

Aunque pueden encontrarse sustancias alquímicas en muchos objetos cotidianos y en las vísceras de los monstruos, no son tan potentes como podrían serlo tras un tratamiento alquímico. Cuando se procesa adecuadamente, una sustancia alquímica puede destilarse y desecarse en un fino y coloreado polvo mucho más potente que un puré de flores de celidonia o la oreja hervida de una Bruja Sepulcral. Cada unidad de una sustancia pura cuenta como dos unidades de dicha sustancia.

Nombre	Disponibilidad	Localización	Sustancia	Peso	Precio
Éter puro	Escasa	Elaborado		0,1 kg	50
Caelum puro	Escasa	Elaborado		0,1 kg	50
Fulgur puro	Rara	Elaborado		0,1 kg	100
Azogue puro	Rara	Elaborado		0,1 kg	100
Azufre puro	Escasa	Elaborado		0,1 kg	50
Rebis puro	Rara	Elaborado		0,1 kg	100
Sol puro	Rara	Elaborado		0,1 kg	100
Cinabrio puro	Rara	Elaborado		0,1 kg	100
Vitriolo puro	Escasa	Elaborado		0,1 kg	50

Armas

Jeringuilla de médico de campo: *Bueno, estoy bastante seguro de que no están destinás a ser usás como arma, pero cuando tu espalda está contra la pared, cualquier cosa puede serlo, jeje. Lúnico que sé es que lo que te inyecte una destas cosas se va a notar rápido y no va a ser na' fácil suprimirlo.*

Red del Cazador de Monstruos: *He oío que los cazadores de brujas las usan pa' cazar magos y monstruos como los dopplers. La red en sí no tiene na' despecial, pero está impregná de sustancias químicas que dificultan el uso de magia pa' escapar a lo que quede atrapao en ella.*

Garra de Arpía Envenenada: *No estoy seguro de por qué la forma desta daga arrojadiza acabó llamándose Garra de Arpía. La hoja es recta y de doble filo, así que no parece una garra. Probablemente porque pesan bastante y "vuelan" mu bien. Pa' empeorar las cosas, estos diseños están impregnaos de veneno para hacerlos aún más letales.*

Escorpión: *A estos bastardos los ves de vez en cuando en el frente; son los primos pequeños de los Escorpiones que lanzan rayos incendiarios a las ciudades. Como una gran ballesta. Tardan un poco en prepararse, pero son mu útiles si necesitas detener a los soldados que se acercan o acabar con un monstruo.*

Daga Atrapafilos: *Esta es un poco extraña. Verás, las púas que parecen peines en la parte trasera sirven pa' atrapar espadas. Sostienes la hoja hacia atrás e intentas atrapar el arma de tu enemigo para acabar con él con lo que tengas en la otra mano.*

Red con pesas: *He aquí una vieja conocía. Una red, tan simple como eso. Un manojo de cuerda entretejida con algunas pesas de hierro alrededor del borde. Lánzala sobre alguien que intente escapar y le fastidiarás el plan. Suelen usarla los guardias de algunas ciudades, sobre todo cuando se escapan animales o monstruos.*

Armas (Habilidad asociada debajo del Nombre)

Nombre	Tipo	PA	Dis.	Daño	Fiab.	Manos	Alc.	Efecto	CD	Mej.	Peso	Precio
Jeringuilla de médico de campo *Melé*	P	+1	E	1d6	5	1	N/A	Inocular Perforante	D	0	0,5 kg	350
Red del Cazador de Monstruos *Atletismo*	N/A	+0	R	N/A	5	2	4m	Enredar Anclaje Mágico	G	0	4 kg	500
Garra de Arpía Envenenada *Atletismo*	P	+1	E	1d6	10	1	Cuerpo x4m	Equilibrada Envenenamiento (90%)	D	0	0,5 kg	450
Escorpión *Ballesta*	P	+0	R	10d6	20	2	200m	Recarga en Equipo Desplegada	I	0	40 kg	2500
Daga Atrapafilos *Hoja Corta*	C/P	+0	E	2d6	10	1	N/A	Atrapafilos	P	1	1 kg	500
Red con pesas *Atletismo*	N/A	+0	U	N/A	5	2	4m	Enredar	G	0	4 kg	125

Proyectiles para el Escorpión

Nombre	Tipo	Disponibilidad	Fiabilidad	Efecto	CD	Peso	Precio
Proyectil normal	Perforante	Rara	10	—	I	2 kg	50
Proyectil de rotura	Ablativa	Rara	10	Ablativa	I	2 kg	75
Proyectil de perforación	Perforante	Rara	10	Perforante	I	2 kg	75

Efectos de las nuevas Armas

Atrapafilos: Cuando el portador bloquea el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo con esta arma, el arma del atacante queda atrapada. Ambas armas quedan inutilizadas y no pueden separarse hasta que el atacante supere una Prueba de Proezas de Fuerza o de Juego de Manos que supere la tirada de Hoja Corta del poseedor o este suelte la daga.

Recarga en Equipo: Se necesitan 2 acciones para recargar esta arma. Dichas acciones pueden ser realizadas por 2 personas.

Anclaje Mágico: Mientras una criatura esté tocando esta arma, no puede volverse invisible o intangible ni utilizar ninguna habilidad que le permita teletransportarse. Las criaturas que ya son invisibles o intangibles se vuelven visibles y tangibles mientras tocan esta arma.

Enredar: Un objetivo alcanzado por esta arma queda enredado por ella. Reduce su MOV en 5 y sufre un penalizador -2 a todas las acciones físicas. Cada turno, el objetivo puede realizar una Prueba de Esquivar/Zafarse con DO 18 para escapar. Adicionalmente, otro personaje puede realizar una acción para apartarle el arma.

Inocular: Empleando una acción, esta arma puede cargarse con un vial de cualquier veneno o elixir. Cuando el portador inflige daño con la Jeringuilla de médico de campo, inyecta el veneno o elixir en el organismo del objetivo. La DO para deshacerse de un veneno inoculado aumenta 3 puntos y la duración del elixir aumenta 3 asaltos.

Desplegada: Esta arma se fija en un lugar en vez de sostenerse. Un personaje debe realizar una acción para colocar el arma donde quiera usarla y debe realizar una acción para recogerla cuando quiera volver a moverla.

Bombas

Sol de Zerrikania: *Una de las maravillas de la alquimia zerrikaniana. El destello que emiten estos cacharros pué verse a kilómetros si el terreno está despejao, y si por desgracia te encuentras cerca, jeje, ve despidiéndote de tu vista. Son especialmente útiles contra monstruos que habitan en cuevas y no están acostumbraos a la luz.*

Nombre	Tipo	Alc.	Daño	Efecto	CD	Peso	Precio
Sol de Zerrikania	N/A	4m	N/A	Cualquier criatura que tenga la capacidad de ver y quede atrapada en el radio de la bomba, quedará Cegada durante 5 asaltos. Las criaturas con Visión Nocturna quedarán Desequilibradas y Cegadas durante 10 asaltos. Las criaturas con Visión Nocturna Superior quedarán Aturdidas y Cegadas durante 10 asaltos.	Pequeña	1 kg	120

Escudo de escamas de Wyverno: *No se ven mu a menudo en el campo de batalla, seguramente porque hay que despellejar a un Wyverno u otro dracónido pa' hacerlos. Repelen el fuego como los patos el agua y las escamas los hacen más duros que un escudo normal.*

Nombre	Tipo	CP	Dis.	MA	Efecto	VE	Peso	Precio
Escudo de escamas de Wyverno	Mediano	18	R	1	**Ignífugo**: El escudo no recibe daño al bloquear un ataque de fuego.	0	2,5 kg	500

Fórmulas y Diagramas

Para obtener más información sobre el uso de estas fórmulas y diagramas, ve a la página 141 del libro de reglas Básico.

Fórmulas de los Productos Alquímicos

Nombre	Nivel	DO de Alquimia	Tiempo	Componentes	Precio
Elixir Adrenal	Maestro	20	1/2 hora		150
Bálsamo de ceniza	Adepto	16	15 minutos		125
Ayudante del investigador	Novicio	14	10 minutos		60
Veneno del acónito	Maestro	18	1/2 hora		150
Pintalabios venenoso	Adepto	16	15 minutos		120

Diagramas de Bombas

Nombre	Nivel	DO de Alquimia	Tiempo	Componentes	Inversión	Precio
Sol de Zerrikania	Adepto	16	1/2 hora	Esencia de Luz (x1), Arcilla de Río (x2), Esclerodermo (x1), Polvo de Zerrikania (x1)	90	180



Diagramas de Armas, Proyectiles y Escudo

Nombre	Nivel	DO de Artesanía	Tiempo	Componentes	Inversión	Precio
Jeringuilla de médico de campo	Adepto	18	6 horas	Aceite de Cometa (x2), Vidrio (x1), Madera Endurecida (x1), Aceite (x1), Resina (x2), Piedra de Afilar (x3), Acero (x1)	262	525
Red del Cazador de Monstruos	Maestro	24	6 horas	Grasa Lubricante (x1), Solución de Azogue (x3), Resina (x6), Azufre (x3), Hilo (x25), Cera (x4)	375	750
Garra de Arpía Envenenada	Maestro	22	5 horas	Acero Oscuro (x1), Aceite Oscurecedor (x1), Aceite de Cometa (x1), Ácido para Grabar (x4), Piedra de Afilar (x2), Extracto Venenoso (x3)	337	675
Escorpión	Maestro	22	24 horas	Huesos de Bestia (x9), Hierro Oscuro (x5), Acero Oscuro (x8), Grasa Lubricante (x4), Cuero Endurecido (x4), Madera Endurecida (x30), Cera de Ogro (x8), Aceite (x3), Resina (x10), Hilo (x18), Cera (10)	1875	3750
Proyectil normal (x5)	Adepto	16	3 horas	Plumas (x6), Madera Endurecida (x6), Hierro (x2), Resina (x2), Hilo (x1)	187	375
Proyectil de rotura (x5)	Adepto	17	3 horas	Hierro Oscuro (x2), Plumas (x4), Madera Endurecida (x7), Cera de Ogro (x4), Hilo (x1)	275	550
Proyectil de perforación (x5)	Adepto	17	3 horas	Carbón (x1), Plumas (x6), Madera Endurecida (x6), Arcilla de Río (x4), Piedra de Afilar (x1), Acero (x2), Hilo (x2)	275	550
Daga Atrapafilos	Maestro	20	6 horas	Aceite de Cometa (x2), Grasa Lubricante (x2), Madera Endurecida (x1), Cuero (x1), Arcilla de Río (x6), Piedra de Afilar (x2), Hilo (x1), Acero de Tretogor (x2)	375	750
Red con pesas	Novicio	13	3 horas	Hierro (x1), Resina (x1), Hilo (x20), Cera (x1)	94	188
Escudo de escamas de Wyverno	Maestro	22	5 horas	Hierro Oscuro (x1), Cuero de Dracónido (x3), Cuero Endurecido (x1), Madera Endurecida (x5), Resina (x3), Hierbas para Curtir (x3), Hilo (x2)	375	750